

Mode d'emploi

MACROAM BUMPER

CPC 464

Auteur : A. HERBULOT



ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

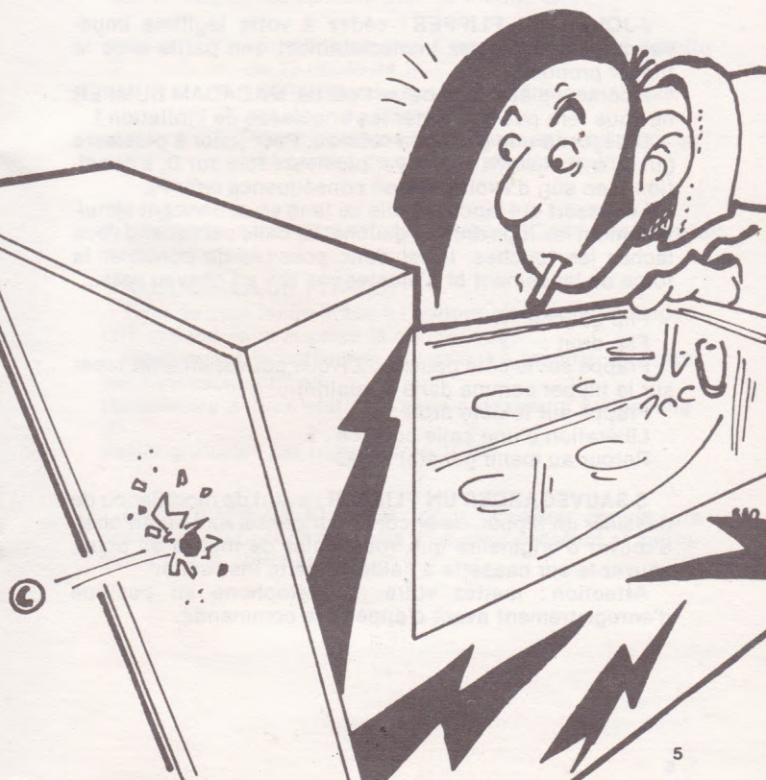
- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquiescer au logiciel ERE INFORMATIQUE et
 nous vous en remercions.
 Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous
 vous recommandons
 l'installation de ce logiciel dans son environnement idéal.
 Le logiciel est stocké à l'adresse suivante :
 l'installation de ce logiciel dans son environnement idéal
 permet de profiter au mieux des qualités de ce produit.
 De même, l'installation de ce logiciel dans son environnement
 idéal permet de profiter au mieux des qualités de ce produit.
 Nous vous recommandons l'installation de ce logiciel dans son
 environnement idéal.

ERE
 INFORMATIQUE

MACADAM BUMPER



Grâce à ce programme extrêmement sophistiqué, vous allez pouvoir rivaliser avec les grands de la conception du flipper et vous entraîner sérieusement pour les tournées de fin de semaine au café du coin.

MENU GÉNÉRAL : les commandes sont accessibles par leur lettre initiale.

J-JOUER AU FLIPPER : cédez à votre légitime impatience et commencez immédiatement une partie avec le flipper proposé.

P comme pièce. 1 pièce = 1 partie. **MACADAM BUMPER** ne vous fera pas supporter les angoisses de l'inflation !

D descend une partie du tableau. Pour jouer à plusieurs (jusqu'à 4), il suffit d'appuyer plusieurs fois sur D, à condition bien sûr, d'avoir payé en conséquence (voir P).

Le ressort qui lance la balle se tend en actionnant simultanément les flips droit et gauche. La balle part quand vous lâchez les touches. Il est donc possible de contrôler la force de lancement et d'ajuster vos tirs au cheveu près...

Flip gauche : X

Flip droit : /

Frappe sur le côté gauche : Z (vous pouvez en effet taper sur le flipper comme dans la réalité)

Frappe sur le côté droit : \

Libération d'une balle coincée : E

Retour au menu général : ESC

S-SAUVEGARDER UN FLIPPER : avant de modifier ou de dessiner un flipper, ou encore pour conserver le petit chef-d'œuvre d'originalité que vous venez de mettre au point, sauvez-le sur cassette à l'aide de cette instruction.

Attention : mettez votre magnétophone en position d'enregistrement avant d'appeler la commande.

D-DESSINER UN FLIPPER : vous allez pouvoir libérer vos idées les plus folles ! A votre gauche, les pièces standard répertoriées par des lettres. S'il y en a deux, elles correspondent respectivement à une pièce gauche et à son vis-à-vis de droite. Les traits rouges indiquent le point à partir duquel le dessin sera effectué, et qui correspond au curseur que vous déplacez à l'aide des touches fléchées. Y, G, H, B déplacent le curseur en laissant une trace. Pour effacer, combinez les options avec la touche CTRL

couleurs : O - redéfinition des 4 couleurs dans la palette de 27 couleurs.

P - définit la couleur des prochaines pièces.

@ - couleur du "Border".

[- dans ce mode, le curseur est un "pinceau" qui permet de colorier pixel par pixel.

A n'importe quel moment, la touche ESC vous ramène au menu principal.

M-MODIFIER UN FLIPPER

Rien de plus facile grâce à l'éditeur plein écran qui apparaît lorsque vous appelez la commande.

Positionnez le curseur sur la valeur à modifier et entrez les nouveaux chiffres.

Paramètres à deux chiffres : valeur maximum admissible : 98.

Partie gratuite : par tranches de 10000

C-CHARGER UN FLIPPER : pour récupérer depuis une cassette le flipper de rêve que vous avez construit et sauvegardé par la commande S.

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain.

Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 387.27.27.

A bientôt.



ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DÉJÀ PARUS

ZX 81

Utilitaires

Domestiques

Réflexion

Action

ZX TRI

GRAPHIX 81

BUDGET FAMILIAL

CHIROMANCIE

RIGEL

3D FORMULE 1

PANIQUE

CASSE BRIQUE

+ PENDU

SCORPIUS

INTERCEPTEUR

COBALT

Simulation

SPECTRUM

Utilitaires

Education

Réflexion

Action

Simulation

Rôle

Aventure

ZX TRANS

BASIC ETENDU

PRINT +

VOX

3D MOVER

MATH

HISTOIRE

OTHELLO

AWARI

PANIQUE

ANDROIDE

PAINTING JOE

LOMBRIX

INTERCEPTEUR

COBALT

MANAGER

DON-JUANS &

DRAGUEURS

OBJECTIF ELYSEE

OPERATION

BLUE-MOON

ORIC-ATMOS

Utilitaires

Simulation

Rôle

Aventure

HADES

MASTER PAINT

BUSINESSMAN

MISSION DELTA

LE MILLIONNAIRE

MACADAM BUMPER

DON-JUANS &

DRAGUEURS

OBJECTIF ELYSEE

RENDEZ-VOUS

DE LA TERREUR

TERMINUS

LA CITE MAUDITE

OPERATION

BLUE-MOON

MO5

Utilitaires

Simulation

VOX

TABLO 5

LE MILLIONNAIRE

MISSION DELTA

AMSTRAD

Simulation

LE MILLIONNAIRE

LASER 200/310

Utilitaires

Education

Réflexion

DESASSEMBLEUR

BASIC ETENDU

CONJUGAISON 1

MATH 1

OTHELLO

AWARI

A PARAÎTRE PROCHAINEMENT :

AMSTRAD

MANAGER
MISSION DELTA
MICRO SAPIENS

SPECTRUM

COMPILATEUR
INTEGRAL
MACADAM BUMPER
MICRO SAPIENS

MO5

LOMBRIX
CONJUGAISON
MANAGER

Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur

ERE
ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

Code Postal Ville

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

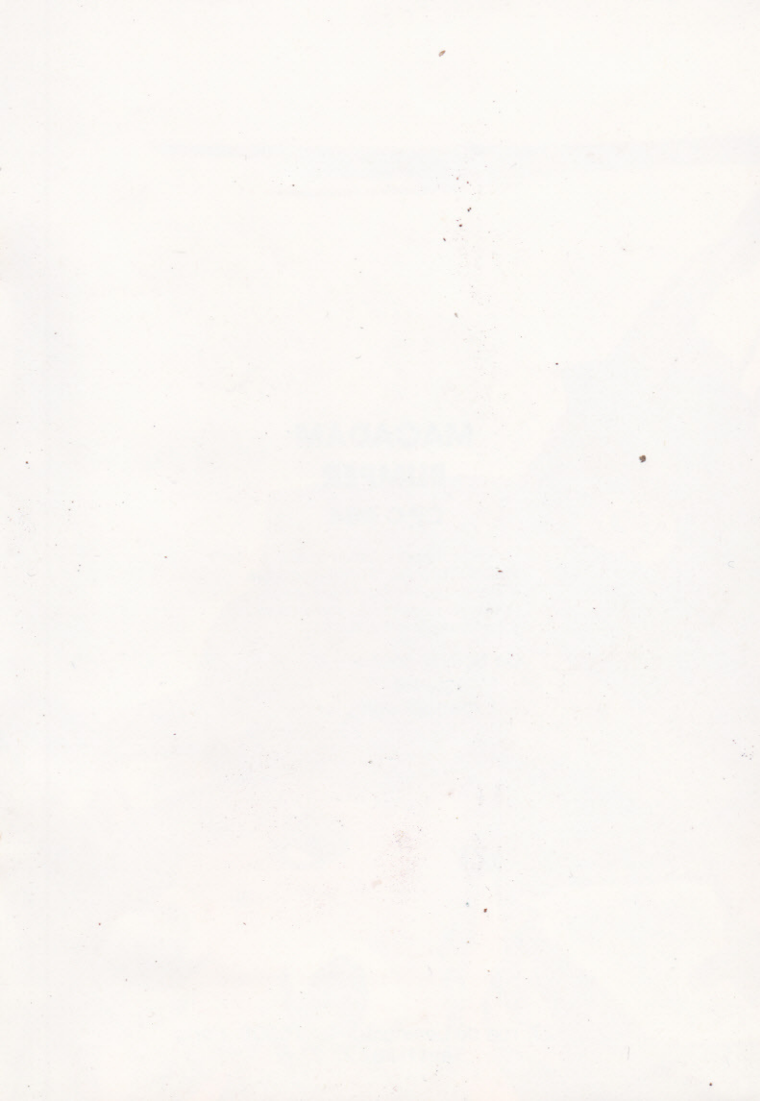
Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

Date : Cachet du revendeur :



MACADAM BUMPER CPC 464

Lassé du flipper ? Allons donc !
MACADAM BUMPER, transformable
à volonté, donne libre cours à vos
talents de joueur et se plie à toute
votre fantaisie créative.

Ce boîtier contient :

1 cassette

1 manuel complet